GOTO BACKGAMMON

Initiation, entrainement et perfectionnement

Manuel d'utilisation

Table des matières

AVANT-PROPOS 5

PRESENTATION DE SNOWIE 6

INSTALLATION 7

BUT DU JEU ET APERÇU DES REGLES 8

VOTRE PREMIERE PARTIE 11

UTILISATION DU LOGICIEL 12

- Personnaliser l'écran 13
- Choisir un adversaire 14
- Fixer les règles du jeu 15
- Commencer une nouvelle partie 16
- Tirer au sort le joueur qui commence 17
- Revenir en arrière 18
- Suggestion et conseil 19
- Evaluation 19
- Doubler 20
- Forcer l'ordinateur à jouer 20
- Voir les résultats 20
- Interrompre la partie pour la reprendre ultérieurement 22
- Abandonner 22
- Terminer automatiquement 22
- Match 23
- Composer des problèmes 25
- Imprimer une partie 27
- Faire faire une démonstration 27

GLOSSAIRE 28

LICENCE D'UTILISATION 30

Avant-propos

Vous venez d'acquérir le tout nouveau jeu de backgammon sur PC sous Windows de GOTO.Games : Goto Backgammon.

Goto Backgammon a été conçu pour vous apporter un maximum de plaisir tout en apprenant à jouer ou en vous perfectionnant au jeu de backgammon. Nous espérons que le soin apporté à sa réalisation, tant pour son ergonomie qui le rend très simple à utiliser, que pour ses algorithmes de jeu, qui en font un adversaire agréable et efficace, comblera votre attente.

Jouer sur Internet ?

Le Backgammon est le jeu qui se prête par excellence à Internet : les parties sont rapides et leur durée modulable. Jusqu'à présent, les serveurs Internet n'étaient pas destinés au grand public. Les applications que l'on y trouvait, non seulement ne s'adressaient qu'aux informaticiens, mais de plus restaient assez austères. Internet désormais accessible à tous, il nous a paru essentiel de faire profiter de l'interface particulièrement conviviale de Goto Backgammon à tous les joueurs de backgammon, par delà les frontières. C'est la raison pour laquelle nous avons créé NetGammon.

NetGammon utilise la connexion Internet de votre PC et vous invite à y rencontrer tous ceux qui, comme vous, veulent partager leur plaisir de jouer. Rassembler des joueurs de tous les horizons et de toutes les forces, voilà ce que vous propose NetGammon, tout en vous garantissant un strict respect des règles du jeu de Backgammon.

Toute l'équipe de GOTO.Games qui a participé à l'élaboration de ces deux logiciels, vous souhaite de nombreuses heures de divertissement passionné.

Présentation de Snowie

Snowie est le moteur de réflexion le plus performant au monde ! Il est capable de battre les meilleurs joueurs, y compris les champions de réputation internationale. La société suisse Oasya qui a développé ce moteur, a utilisé de nouveaux concepts, et a utilisé largement l'intelligence artificielle. Ces dernières années, Snowie a affronté sur Internet des joueurs de tous niveaux sur les serveurs de jeu de Netgammon. Le classement établi en points ELO le positionne dans les meilleures places.

Le moteur de Snowie se compose d'une grande quantité de réseaux neuronaux. Ce sont des composants qui apprennent automatiquement. Avec cette technique, le moteur de jeu obtenu est beaucoup plus performant que celui qu'un développeur aurait pu créer.

Snowie résoud des problèmes tels que les déplacements ou la gestion du vido (doit-on doubler, accepter ou refuser un double). Mais ce moteur va beaucoup plus loin : Il est capable de déterminer les chances de gain de chacun des joueurs en pourcentage ou en points sur toute position. Snowie peut indiquer le meilleur mouvement à réaliser, mais peut aussi analyser et indiquer ce mouvement parmi les autres options possibles.

En résumé, Snowie est capable de révéler ce qu'implique le jeu d'un mauvais mouvement. Cette possibilité, permet au moteur d'améliorer son propre jeu. Du fait, un joueur utilisant Snowie, qu'il soit débutant ou confirmé, peut améliorer son jeu en quelques mois, alors qu'il lui aurait fallu plusieurs années pour atteindre le même niveau.

Depuis 1998, un logiciel professionnel utilisant Snowie est commercialisé par Oasya. Ce programme, Snowie 3 est l'outil idéal pour apprendre le jeu du Backgammon, mais aussi pour l'analyse de parties. Vous trouverez sur le CD-ROM de Goto Backgammon une version de démonstration de ce programme, et pourrez ainsi tester ses fonctionnalités.

Installation

Pour fonctionner, GOTO Backgammon nécessite un compatible PC de type 486 ou supérieur, d'un disque dur avec 100Mo disponibles, RAM 8Mo pour l'application, d'un affichage 256 couleurs, d'un lecteur de CD-Rom, d'une souris et de Windows 95, 98, Me, NT ou 2000.

Introduisez le CD-Rom dans le lecteur et patientez quelques secondes : vous devriez voir apparaître le menu du CD-Rom. Si le menu n'apparaît pas et que le voyant de votre lecteur de CD-Rom ne s'allume pas non plus, ouvrez l'explorateur et choisissez l'unité qui correspond au CD-Rom Goto Backgammon. Double-cliquez sur la ligne GotoBackgammon.exe : le menu du CD-Rom apparaît. Cliquez sur le texte Goto Backgammon pour lancer l'installation du programme.

But du jeu et aperçu des règles

Le backgammon est une course qui se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose de quinze pions (encore appelés "dames"), blancs pour l'un, noirs pour l'autre. En début de partie, les pions sont disposés sur le plateau (le "board" ou encore "tablier") comme indiqué ci-dessous :

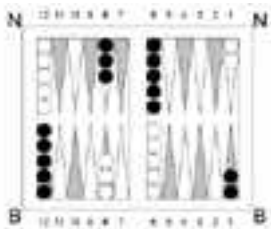


Figure 1a

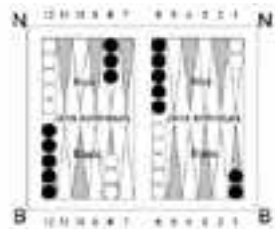


Figure 1b

Les joueurs sont placés de part et d'autre du plateau.

Le plateau est partagé en 24 cases ou "flèches", douze de chaque côté (ou camp), chaque côté étant encore divisé en deux "jans" de six flèches. Dans chaque camp, on appelle jan intérieur le jan de droite, et jan extérieur le jan de gauche. Les joueurs tirent d'abord au hasard, par exemple en lançant un dé, pour déterminer celui qui commence. Ensuite, ils jouent à tour de rôle.

Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur lance les deux dés. Il doit avancer un ou deux de ses pions de la valeur des dés : s'il tire un 4 et un 3, il doit avancer un des pions de son choix de quatre flèches et un autre (ou le même) de 3. Par exception, s'il tire un double, il effectue quatre déplacements de la valeur du dé. Les déplacements se font toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour les blancs et dans le sens opposé pour les noirs.

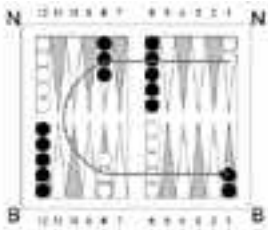


Figure 1c - Parcours blanc

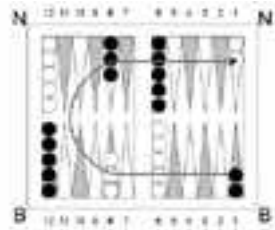


Figure 1d - Parcours noir

Le vainqueur est le premier des deux joueurs à avoir sorti tous ses pions.

Notation : pour repérer la position des pièces, les flèches sont numérotées dans chaque camp de 1 à 12 en partant de la droite pour le joueur de ce camp : B1 à B6 et B7 à B12 sont respectivement les flèches des jans intérieurs et extérieurs du joueur des pions blancs. Notez que les séparations entre les jans ne font pas obstacle au déplacement des pions : un pion blanc en N12 avancé de 1 se retrouve en B12.

Avant de commencer votre première partie, il vous faut savoir que vous ne pouvez pas amener un de vos pions sur une flèche occupée par au moins deux pions adverses. Si par contre la flèche que vous visez est occupée par un seul pion adverse, allez-y : vous le prenez ! Lorsqu'un pion est pris, il va en prison (espace central du tablier). Le joueur qui a un ou plusieurs pions en prison doit, avant toute autre chose, les faire sortir un par un, en fonction de son tirage de dés sur les flèches du jan intérieur de son adversaire : ils doivent donc refaire tout le chemin. Si les flèches désignées par ses dés sont toutes occupées par au moins deux pions adverses, il passe. Il passera tant qu'il aura des pions en prison qui ne peuvent sortir.

Attention : vous ne pouvez passer que si aucun mouvement correspondant à votre tirage de dés n'est possible. Si une possibilité existe pour que vous jouiez tous les mouvements correspondant à votre tirage de dés, vous devez jouer cette possibilité à l'exclusion de tout autre mouvement qui ne le permettrait pas.

Notez enfin que vous ne pouvez commencer à sortir des pions que lorsque tous vos pions sont dans votre jan intérieur. Dès lors, vous pouvez sortir n'importe quel pion avec un dé l'amenant juste au delà de la flèche 1 (donc de la valeur de la flèche sur laquelle il se trouve). Vous ne pouvez sortir un pion avec un dé supérieur à cette valeur que si aucun de vos pions n'occupe de flèche plus à gauche que lui (dans le cas où vous jouez blancs).

Vous en savez assez pour faire votre première partie, à défaut de pouvoir la gagner.

Votre première partie

Voici les étapes pour faire votre première partie de backgammon avec Goto Backgammon :

- Lancez le logiciel depuis le menu "Démarrer/Programmes/Goto.Games" de Windows et cliquez sur Goto Backgammon ou double-cliquez sur son icône placée sur le bureau.
- Dès le lancement, après la phase d'accueil, vous êtes face au plateau et vous jouez avec les blancs.
- Cliquez n'importe où pour tirer au sort celui qui commence.
- Si l'ordinateur gagne le tirage au sort, il commence immédiatement à jouer, sinon c'est à vous de jouer.
- C'est à vous de jouer quand le gobelet apparaît de votre coté (à gauche pour les blancs, à droite pour les noirs)
- Cliquez sur le plateau pour lancer les dés.
- Les dés apparaissent à la place du gobelet.
- Le dé actif se trouve à gauche.
- Pour avancer vos pions :
    - modifiez éventuellement le dé actif en cliquant directement sur le dé choisi ;
    - cliquez sur le pion à déplacer ; s'il ne bouge pas c'est que le mouvement n'est pas possible et un message vous en explique la raison. Avant de jouer, remarquez que lorsque vous amenez le curseur souris sur une flèche, une marque apparaît sur la flèche de destination en fonction du dé actif : si la marque est verte, le déplacement est possible, si elle est rouge, il ne l'est pas.

Utilisation du logiciel

Vous l'avez constaté lors de votre première partie, le logiciel est conçu pour vous simplifier la tâche au maximum dans tout le déroulement de la partie : vous avez réussi à vous en servir sans rentrer dans le détail de ses menus de façon tout à fait intuitive.

Le présent chapitre vous permet de savoir comment obtenir telle ou telle action avec votre logiciel.

Note préliminaire : la plupart des actions s'obtiennent à partir des menus ou de la barre de boutons. Si une action n'est pas possible dans l'état où vous vous trouvez, son option apparaît en grisé. Sachez qu'il y a deux principaux états de Goto Backgammon : l'état de jeu proprement dit, et l'état de conception qui vous permet notamment de construire une position pour la résoudre ensuite. Bien sûr, dans l'état "conception", la plupart des actions de jeu sont inaccessibles. Si vous vous retrouvez dans cet état par mégarde, revenez au jeu par le menu "Parties", "Mise en place manuelle" puis "Retour au jeu".

Notez que si vous êtes perdu, vous disposez d'une aide complète accessible par le menu Aide.

Personnaliser l'écran

En mode standard 800 x 600 et 256 couleurs, l'écran de Goto Backgammon comporte :

- une barre de menus,
- une barre de boutons tout en bas de la fenêtre,
- le tapis de jeu avec le plateau au centre dont les flèches sont numérotées (coordonnées),
- le nom des joueurs en haut et de chaque côté (le nom du joueur qui a les blancs à gauche),
- de part et d'autre l'espace pour le gobelet,
- à gauche le vido, en haut ou en bas s'il a déjà été doublé.

Pour finir de planter le décor, sachez que Goto Backgammon parle, par l'intermédiaire de votre carte son, à différentes occasions : "vous devez passer, double, blanc gagne, ..." et que ce dispositif est complété par des messages contextuels en cas de besoin.

Tous ces éléments sont paramétrables : entendre ou non les messages parlés, fixer la durée d'affichage des messages, etc.

De plus, vous avez remarqué que lorsque vous déplacez un pion, celui-ci "glisse" jusqu'à sa flèche de destination. La vitesse de ce déplacement dépend de votre microprocesseur : vous pourrez donc également régler cette vitesse (plus lente si vous disposez d'un micro rapide, plus rapide sinon) ou même supprimer l'effet de glisse. Pour réaliser ces personnalisations, utilisez les options "Affichage" et "Son" du menu "Options". Un accès rapide est également disponible au clavier. Vérifiez ou modifiez toutes les options qui vous conviennent et cliquez sur OK pour valider. La boîte d'options est une boîte à onglets : cliquez sur l'onglet correspondant pour atteindre les autres tableaux d'options.

Choisir un adversaire

Goto Backgammon vous offre deux solutions : jouer contre un ami (ou un collègue, ou qui vous voulez qui a une tête et deux mains bien réelles) ou jouer contre l'ordinateur. Dans ce dernier cas, vous allez jouer contre un Cyberjoueur.

Pour choisir votre adversaire, utilisez l'option "Change les joueurs" du menu "Joueurs". Pour identifier un nouveau joueur humain, cliquez dans la zone du nom et tapez directement son nom. S'il avait déjà été créé, cliquez sur la flèche à droite de la zone pour dérouler la liste et choisir. En même temps que vous choisissez les joueurs, vous leur affectez une couleur de pions (noir ou blanc). A chaque nouveau joueur, humain ou "cybernétique" est associée une table de résultats.

Goto Backgammon dispose en standard de neuf Cyberjoueurs :

- le Snowie Novice,
- le Snowie Beginner,
- le Snowie Intermediate,
- le Snowie Advanced,
- le Snowie Expert,
- le Snowie Master,
- le Snowie Grand Master,
- le Snowie World Class,
- le Snowie World Champion.

Les cinq premiers ont un jeu classique, équilibré et de plus en plus fort. Si votre machine n'est pas trop rapide, sachez que les plus faibles jouent plus vite ! Les quatre derniers ont une force d'expert, avec chacun une tactique qui lui est propre : vous pouvez ainsi varier et renouveler votre plaisir de jeu.

Fixer les règles de jeu

Comme nous l'avons vu plus haut, avant chaque partie, il faut définir avec son adversaire quelles règles seront applicables pour la partie ou le match.

Ces options sont regroupées dans trois tableaux : "Mode de jeu", "Règles" et "Matchs". Vous y accédez comme pour la personnalisation de l'écran ("Affichage" et "Son") puisqu'ils font partie de la même boîte à onglets : menu "Options".

Vous avez le choix entre trois modes de jeu :

- le mode standard correspond aux parties libres : vous l'utilisez pour l'entraînement et vous pouvez revenir en arrière à tout moment, bref vous pouvez tricher. Vous pouvez, si vous le désirez, contrôler le tirage aléatoire des dés. Pour ce faire, il faut créer une DLL avec un quelconque outil de programmation. Entrez ensuite le nom de la DLL dans la zone prévue à cet effet. Tous les tirages de dés seront dès lors effectués dans la DLL et non plus dans Goto Backgammon. Un exemple de code source est fourni dans le répertoire DICE de Goto Backgammon. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires à la programmation de votre propre librairie.

- le mode championnat, lui, interdit toute triche. Ce mode n'est valide qu'entre un joueur humain et un Cyberjoueur. Si vous entrez en mode championnat, toute partie commencée devra être terminée sous peine de perdre 128 points. Vous pouvez sortir du mode championnat au début de la partie (avant le premier lancer de dé) ou à la fin (si vous choisissez l'option continuer dans la boîte de fin de partie)

Durant le mode championnat les options suivantes sont inhibées :

- Déplacement dans la partie (Le retour en arrière est autorisé seulement pour permettre d'annuler le mouvement en cours, mais en aucun cas pour revenir sur le lancer des dés).
- Changement de joueur.

- Mise en place du Plateau.
- Conseils de l'ordinateur.
- Restauration de partie.
- Changement de règles.
- Forcer l'ordinateur à jouer immédiatement.

Les statistiques entre les joueurs en mode championnat sont sauvegardées à part. De plus le passage en mode championnat modifie les règles suivantes :

- Pas de Gammon si le Vido est à 1.
- Pas de Beaver
- Valeur maximum du Vido à 8·

Le mode tournoi est différent : il n'y a plus de lancement automatique des dés, ce mode vous permettant de fixer leur valeur pour chaque coup.

Sur le tableau "règles", vous fixez les trois éléments déterminants pour la partie

- valeur maximale du vido,
- règle Jacoby ou non (pas de points de gammon ou de backgammon si le vido est toujours à 1)
- règle du Beaver ou non (possibilité d'accepter le vido pour le quadruple de sa valeur).

Le tableau "Match" permet de définir les mêmes options pour le jeu en match. De plus, vous pouvez spécifier le nombre de points à marquer pour gagner le match et si vous utilisez la règle Crawford.

Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, utilisez l'option "Nouvelle" du menu "Partie". Vérifiez au préalable que les règles vous conviennent (Menu "Options", options "Règles" et "Modes de jeu"). Vérifiez également que les joueurs sont bien renseignés (leurs noms respectifs apparaissent dans la barre de titre, en haut de la fenêtre). A défaut, le résultat de votre partie serait attribué à d'autres dans les statistiques.

Vérifiez que les couleurs de pions sont attribuées comme vous le souhaitez aux joueurs. Le joueur qui a les blancs a son nom inscrit à gauche. Eventuellement, utilisez la fonction "Inverser les joueurs" du menu "Actions". Si une partie était déjà en cours, Goto Backgammon vous avertira par un message et vous devrez confirmer pour lancer la nouvelle partie en abandonnant la précédente. Sachez que vous pouvez enregistrer la précédente pour la terminer plus tard si vous le souhaitez (référez-vous au paragraphe sur ce sujet).

Tirer au sort le joueur qui commence

Ce tirage au sort est effectué automatiquement (et aléatoirement, précisons-le) par Goto Backgammon. Si le tirage désigne un joueur humain, le gobelet de dés sera présenté de son côté. Si c'est un cyberjoueur, Goto Backgammon le fait jouer immédiatement.

Ca y est ! c'est à vous de jouer, le gobelet est apparu de votre côté du plateau ! Cliquez n'importe où pour lancer les dés. Le logiciel exécute alors un tirage aléatoire et les dés apparaissent. Notez que le dé de gauche est le dé actif. Cliquez sur l'autre dé avec le bouton gauche : c'est celui-ci qui devient actif. Bien sûr, ceci ne vaut que si vous n'avez pas tiré de double !

Choisissez donc le dé que vous voulez jouer et promenez le curseur souris sur le plateau. Vous constatez qu'une marque apparaît sur la flèche distante de la valeur du dé de la flèche où est le curseur. Si cette marque est verte, vous pouvez faire le mouvement correspondant : cliquez simplement sur le pion à déplacer pour faire le mouvement. Si la marque est rouge, il n'y a pas de mouvement possible depuis cette flèche, essayez autre chose !

Lorsque vous avez effectué un mouvement avec l'un des dés, ce dernier disparaît et vous devez faire le mouvement correspondant à l'autre dé, de la même manière.

Si vous avez tiré un double, l'inscription x4 apparaît sous les dés : un double au Backgammon vous permet de jouer quatre fois la valeur d'un des deux dés (Nb : le premier tirage de dès dans une partie ne peut être un double). Vous faites un premier mouvement, l'inscription devient x3, puis x2 et enfin l'un des deux dés disparaît. Ainsi, vous savez toujours où vous en êtes.

Si vous effectuez une prise, le pion adverse pris est automatiquement glissé sur la barre centrale (prison).

Lorsque vous avez joué votre dernier dé, le tour passe automatiquement à votre adversaire. Si c'est un humain, Goto Backgammon affiche le gobelet de son côté et c'est à lui de prendre les choses en main, si c'est un cyberjoueur, Goto Backgammon le fait jouer sans que vous interveniez.

Revenir en arrière

Vous vous êtes trompé ? Vous pouvez toujours reprendre votre coup, surtout si votre erreur ne concerne pas votre dernier dé à jouer: pour cela, utilisez l'option "Précédent" du menu "Déroulement" ou le bouton "Précédent". Vous retrouvez la position telle qu'elle était au début de votre coup, avec vos deux dés à jouer.

En mode "championnat", vous ne pourrez pas le faire, ce serait tricher ce qui est interdit dans ce mode. Par contre dans les autres modes, vous pouvez parfaitement remonter toute la partie jusqu'au coup que voulez refaire. Evidemment, si vous rejouez à partir de ce point, les tirages de dés ne seront plus les mêmes et vous modifiez complètement le cours de la partie. Si vous êtes remonté trop loin, vous pouvez dérouler de nouveau la partie sans la modifier, coup par coup, en cliquant sur le bouton suivant, qui devient disponible dès que vous avez utilisé le bouton précédent.

Constatez que dans le menu "Déroulement", vous disposez de plusieurs fonctions pour faciliter vos déplacements dans la partie. L'option "Automatique" permet de faire défiler tous les mouvements de la position courante jusqu'à la position finale (dernière position effectivement jouée).

Vous trouvez également dans le menu "Déroulement" une option "Liste des mouvements" qui affiche dans une fenêtre la description des déplacements effectués dans une partie.

Suggestion et conseil

Snowie peut vous donner des suggestions pendant la partie, selon vos besoins.

Vous trouverez l'icône de suggestion Snowie, représentant une ampoule électrique dans le coin supérieur droit de l'interface de jeu. En effectuant un clic droit dessus, vous aurez accès à la configuration de ces conseils. Vous pourrez en effet sélectionner le type de conseil et le niveau du moteur qui vous conseillera.

Si vous avez choisi de ne pas recevoir de conseils, vous pourrez toujours en obtenir au moment ou l'ampoule sera allumée. Vous n'aurez alors qu'à cliquer dessus pour qu'ils s'affichent en surimpression du jeu.

Le conseil est toujours affiché en rouge. Des flèches indiquent les déplacements préconisés pour les pions, une croix ou une flèche sur le dès de vido indique s'il faut ou non doubler. De plus, il y a toujours un message au-dessus du plateau de jeu qui décrit clairement ce qui vous est conseillé.

Une fois que vous avez reçu le conseil, à vous de suivre ou non l'information. Pour suivre le conseil, cliquez sur la coche verte affichée sous l'ampoule électrique de Snowie. L'ordinateur effectuera alors le déplacement ou doublera pour vous.

Evaluation

Cette fonctionnalité est accessible tout au long de la partie ou encore dans le dialogue s'affichant lorsque votre adversaire vous propose de doubler l'enjeu de la partie. L'évaluation, réalisée par Snowie, est très précise. Vous pouvez donc vous fier à cette information lorsque vous aurez à prendre des décisions.

Les informations qui sont mises à votre disposition sont :

- Probabilité de gagner la partie,
- Chances de prendre ou de perdre un Gammon,
- Espérance de gain,
- Courses restantes pour terminer,
- Probabilité de gagner un match,
- Probabilités nécessaires pour Doubler / Accepter (En match).

Pour afficher le dialogue d'évaluation, ouvrez le menu "Actions" et cliquez "Evaluation".

Doubler

A chaque fois que c'est votre tour de jouer, vous avez la possibilité, avant de lancer les dés, de proposer un double à votre adversaire, si rappelons-le, aucun des joueurs ne l'a déjà fait (vido à 1) ou si c'est votre adversaire qui l'a fait en dernier et si, bien sûr, le vido n'est pas encore à la valeur maximale que vous avez fixée dans les règles.

Pour doubler, cliquez sur le bouton noté "Double" ou cliquez sur le dé de vido.

Si vous êtes en mode "entraînement", pensez que vous pouvez demander conseil à Snowie avant de doubler, ou encore demander l'évaluation de la partie (voir paragraphe précédent).

Forcer l'ordinateur à jouer

Si votre adversaire est un cyberjoueur et que sa réflexion se révèle un peu longue, vous pouvez le forcer à jouer sans plus attendre : utilisez l'option "Forcer à jouer" du menu "Actions" ou encore utilisez le raccourci clavier associé.

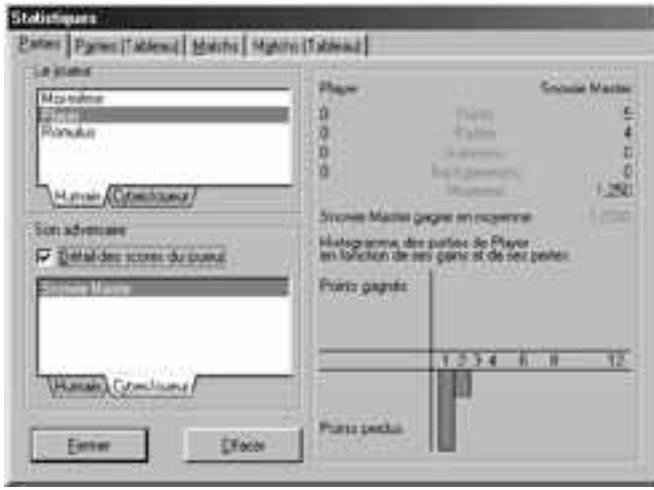
Voir les résultats

En fin de partie, Goto Backgammon proclame le vainqueur et affiche les résultats de la partie qui vient de se terminer d'une part, et cumulés entre les deux joueurs en lice d'autre part.

Vous pouvez à tout moment accéder aux tableaux de résultats par l'option "Statistiques" du menu "Joueurs". Après consultation, vous pouvez remettre à zéro les comptes entre deux joueurs par la fonction "Effacer". Le tableau des résultats affiche, pour chaque couple de joueurs ayant disputé au moins une partie :

- le score moyen gagné par partie suivant la formule : [Score(joueur1)-Score(joueur2)] / nombre total de parties.
- le nombre de parties gagnées par chaque joueur.
- le nombre de Gammon et de Backgammon gagnés par l'un et l'autre des joueurs.
- la valeur moyenne de points marqués par le joueur lorsqu'il gagne une partie.

Le graphique indique le nombre de parties gagnées et perdues en fonction de la valeur de la partie. On trouve les scores (du centre du graphique vers l'extérieur) des parties ayant pour valeur 1, 2, 4,6,8,12 et plus. Si l'option "Détail des scores du joueur" n'est pas cochée le tableau de statistiques montre les résultats du joueur contre l'ensemble de ses adversaires humains et Cyberjoueurs.



Interrompre une partie pour la reprendre ultérieurement

C'est l'heure, il faut reprendre le travail ou aller dîner alors que votre partie est bien entamée et que vous êtes sur le point d'imposer un backgammon d'anthologie au cyberchampion ?

Pas de problème : par la fonction "Enregistre" du menu "Partie" (ou la touche au clavier) vous pouvez sauvegarder votre partie intégralement (même pour les retours en arrière). Vous la stockez sur votre disque dur sous forme d'un fichier portant l'extension .CYB et vous pourrez la reprendre plus tard par la fonction "Charge" du menu "Partie" (ou la touche au clavier).

Abandonner

AbandonnerLa fonction "Abandonne" du menu "Actions" permet de jeter l'éponge pour la partie en cours. Bien sûr, cette fonction n'est active que si vous avez le droit de le faire (reportez-vous aux règles du backgammon ci-dessus). Bien sûr, si vous abandonnez, vous perdez la partie.

Plus brutalement, vous pouvez aussi quitter le jeu en fermant l'application : Goto Backgammon vous demandera de confirmer que vous souhaitez abandonner la partie en cours.

Terminer automatiquement

Lorsque les pions ne sont plus imbriqués et donc en phase de course, vous avez la possibilité de demander à Goto Backgammon de finir la partie tout seul en utilisant la fonction "Terminer automatiquement" du menu "Action". Snowie prend alors la place du ou des joueurs présents et joue à leur place.

Il ne doublera jamais à votre place. Si vous désirez doubler il faut resélectionner l'option "Terminer automatiquement" pour reprendre la main. Si l'adversaire double, la main vous est rendue pour vous laisser la décision.

Match

La fonction "Match" du menu "Partie" vous permet de commencer un match en nombre de points limité. Pour ce faire :

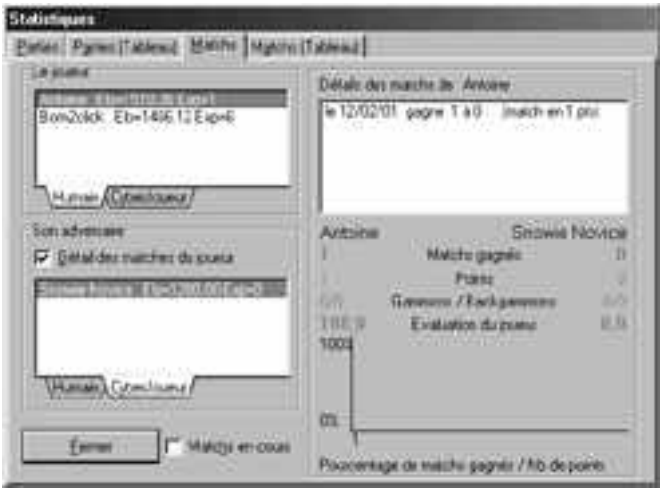
- choisissez les joueurs participant au match
- utilisez la fonction "Match" du menu "Partie"
- choisissez les règles utilisées pour ce match
- choisissez l'entrée "nouveau" dans la liste.

Durant un match les scores courants sont indiqués dans la barre de titre de Goto Backgammon. Vous pouvez interrompre à tout moment un match en utilisant la fonction "Fin de match" du menu "Partie". Lesscores courants ainsi que la position de la partie en cours seront sauvegardés.

La liste des matchs en cours apparaît dans la boîte de dialogue de match.

Les statistiques en match sont sauvegardées séparément. Vous trouvez affiché pour chaque couple de joueurs :

- Une évaluation globale du résultat de tous les matchs
- Un tableau avec le détail des matchs joués
- Des statistiques sur le nombre de matchs gagnés
- Un graphique représentant le pourcentage de matchs gagnés en fonction du nombre de points.



Composer des problèmes

Goto Backgammon vous offre une possibilité supplémentaire avec le mode "Conception". Ce dernier vous permet de résoudre n'importe quel problème en positionnant manuellement les pions sur le plateau et en recréant tous les éléments de la partie à étudier (à qui de jouer, valeur du vido, etc.).

Vous entrez en mode conception par la fonction "Mise en place manuelle" puis "Commence" du menu "Partie".

Lorsque vous passez dans ce mode, le plateau affiche par défaut la position courante au moment du changement de mode. Vous pouvez vider complètement le plateau ou le remettre dans une position initiale de début de partie (menu "Partie", "Mise en place manuelle", puis "Effacer le board" ou "Restaurer le board"). Vous pouvez également repartir d'une position que vous auriez préalablement enregistrée (menu "Partie", "Mise en place manuelle", puis "Charge la position" ou "Enregistre la position").

Notez que par opposition aux parties sauvegardées, qui en comportent tout l'historique, les positions sauvegardées ne comportent que les éléments relatifs à la dernière position des pions.

Les positions sont stockées sur votre disque sous forme de fichiers avec l'extension .POS. Remarquez que la barre de boutons est modifiée en mode conception. Remarquez également qu'en mode conception, les pions restants à positionner se trouvent sur la droite du plateau (15 par couleur si le plateau est vide).

Ajouter ou retirer des pions : choisissez d'abord la couleur en donnant la main à l'un des deux joueurs (bouton "changer la main" ou touche de tabulation au clavier). Le joueur qui a la main est celui qui a le gobelet ou les dés de son côté. Ensuite il suffit d'un clic gauche sur une flèche quelconque pour y ajouter un pion et un clic droit pour en enlever un.

Pour terminer votre mise en place, laissez visible le gobelet ou les dés suivant que vous vouliez ou non laisser la machine faire un tirage aléatoire des dés. Pour afficher le gobelet ou les dés :

- utilisez la fonction "Gobelet ou Dés" de l'option "Mise en place manuelle" du Menu "Partie".
- actionnez le bouton "Gobelet ou Dés" de la barre de boutons.
- faites un clic droit sur le gobelet ou les dés.

Changer la valeur des dés : si vous choisissez de ne pas garder les dés, vous pouvez modifier la valeur de chacun :

- en cliquant directement dessus pour lui faire prendre successivement toutes les valeurs
- en modifiant directement les valeurs dans la barre d'outils "Changer la valeur du Vido" :
    - un clic sur le vido en double la valeur
    - un clic droit sur le vido en divise la valeur par 2

Imprimer une partie

Vous pouvez à tout moment imprimer votre partie pour y réfléchir posément. La fonction "Imprime" du menu "Partie" vous permet d'obtenir l'impression du plateau dans la position courante ainsi que la liste des mouvements effectués depuis le début de la partie.

Une prévisualisation de l'impression vous est proposée avant le lancement. Une option vous permet d'agrandir la prévisualisation (mais pas l'impression). Vous pouvez également exploiter sous forme de fichier texte ou de fichier graphique (au format BMP) en utilisant le bouton exportation.

Faire faire une démonstration

La fonction "Démonstration" du menu "Partie" permet d'opposer deux cyberjoueurs. Une fois les joueurs choisis, la partie commence et dès que celle-ci est finie une nouvelle partie recommence. Pour sortir du mode Démonstration il suffit d'utiliser à nouveau l'option "Démonstration" du menu "Partie".

Glossaire

Ce petit glossaire vous apportera quelques éclaircissements sur la terminologie du Backgammon.

Ancre : C'est une flèche du jan intérieur adverse qu'on occupe avec au moins deux pions. La meilleure position pour une ancre est N5 (B5 pour les noirs)

Backgame : Lorsque l'un des joueurs se fait prendre plusieurs pions il peut être tenté de faire un backgame. Le principe est d'établir au moins deux flèches dans le jan intérieur adverse (de préférence les flèches 1,2 et 3) et de se faire prendre (on dit aussi "frapper") le plus de pions. Le but est de frapper l'adversaire au moment ou il sortira ses pions. Le tout est d'avoir à ce moment un jan intérieur solide (au moins 4 cases). Tout est une question de timing : il faut se faire frapper afin d'être ralenti, sinon on risque de casser son jan intérieur avant de prendre un pion adverse. Cette méthode doit être utilisée avec précaution car l'adversaire va probablement doubler (un mauvais timing peut conduire à un gammon !).

Backgammon : Un joueur gagne un backgammon s'il sort tous ses pions alors que son adversaire n'en a sorti aucun et que ce dernier a encore des pions dans le jan intérieur adverse ou à la barre.

Barre : Partie centrale entre les jans intérieurs et extérieurs où l'on pose les pions qui sont pris. Par extension un pion est dit "à la barre" lorsqu'il est pris.

Beaver : Possibilité d'accepter un double au quadruple de la valeur initiale du vido.

Blot : Pion isolé susceptible d'être pris par l'adversaire.

Constructeurs : Ce terme décrit des pions permettant de construire des cases utiles (B5,B7,B4 etc. pour les blancs). Il sont généralement positionnés dans le jan extérieur.

Course : Désigne le nombre de cases qu'il faudrait faire parcourir à l'ensemble des pions d'un joueur pour qu'il les sorte tous. Exemple si blanc n'a plus qu'un pion sur la flèche N5 et deux sur la flèche B2 le total de sa course est de 2x2 + 1x20 soit 24.

Crawford (règle) : Cette règle est utilisée pour les matchs en nombre de points limité. Si dans un match en N points un des joueurs atteint le score N -1, la partie suivant immédiatement (et uniquement celle-ci) se joue sans vido (on ne peut pas doubler). Exemple : match en 5 points entre A et B

Cette partie s'est jouée sans vido.
Dans cette partie on peut à nouveau doubler.

Partie N°	Score de A	Score de B
1	2	0
2	4	0
3	4	1
4	4	3

Double : Action de proposer de doubler la valeur de la partie. L'adversaire peut soit accepter de continuer la partie avec le nouvel enjeu, soit abandonner.

Duplication : On dit qu'on duplique un lancer ou une partie d'un lancer si ce même lancer est utile à l'adversaire pour faire deux mouvements différents : il devra choisir l'un ou l'autre.

Espérance de gain : Elle donne le nombre moyen de points qu'un joueur gagnera si la position était jouée une infinité de fois. On peut la relier aux chances de gagner la partie (dans les cas où il ne peut pas y avoir de gammon) par la formule : E = 2p-1 où p est la probabilité de gagner la partie.

Flèches : Chaque flèche représente une case où les pions peuvent se poser.

Frappe : Action de prendre un pion adverse

Frappe directe : Un pion est dit en frappe directe si l'adversaire peut le prendre en n'utilisant qu'un seul dé.

Frappe indirecte : Un pion est dit en frappe indirecte si l'adversaire ne peut le prendre qu'en utilisant la combinaison de deux dés (c'est à dire s'il est à plus de 6 cases des pions adverses).

Gammon : Un joueur gagne un gammon s'il sort tous ses pions alors que son adversaire n'en a sorti aucun.

Jacoby (règle) : Cette règle impose que le vido ait été au moins une fois proposé pour qu'il puisse y avoir un gammon.

Jan : Partie du plateau composée de 6 flèches : on distingue les jans intérieurs et extérieurs coté blanc et coté noir.

Plateau ou board : Désigne la surface de jeu du backgammon. Il est divisé en 4 jans. Note : on trouve également la terminologie "Tablier".

Prime : Suite de 6 flèches consécutives occupées par au moins deux pions d'un même joueur. Une prime forme une barrière infranchissable par des pions adverses et permet souvent de gagner la partie.

Vido : Cube marqué des chiffres 2, 4, 8, 16, 32 et 64 utilisé pour marquer l'enjeu de la partie. Sa position indique le joueur qui le détient.

LICENCE D'UTILISATION D'UN LOGICIEL GOTO.GAMES

Vous avez acquis un logiciel de la gamme GOTO (ci-après dénommé le Logiciel) et nous vous en remercions. Cette acquisition ne fait pas de vous le propriétaire du Logiciel mais le bénéficiaire des droits pour son utilisation dont les conditions sont détaillées ci-après. En ouvrant la pochette contenant le Cédérom ou en téléchargeant le logiciel, vous acceptez sans réserve de vous conformer aux termes de la présente Licence. Si vous n'acceptez pas les clauses du contrat, vous devez retourner le Cédérom sans rompre son emballage d'origine ainsi que le matériel l'accompagnant à l'endroit où vous avez acheté le Produit afin d'en obtenir le remboursement, ou refuser le téléchargement du produit en cas d'un achat en ligne.

Les droits du Licencié sur le logiciel sont spécifiés dans la présente Licence, à l'exclusion de ceux qui n'ont pas été expressément concédés par les présentes.

I • ETENDUE DE LA LICENCE

Sauf stipulation contraire établie de façon expresse par GOTO, la Licence d'utilisation du logiciel vous est concédée pour un seul ordinateur en un seul lieu. En cas de contrôle, un justificatif d'achat (disquette ou Cédérom original, facture ou ticket de caisse) sera demandé pour chaque installation constatée du Logiciel. Dans le cadre d'un achat en ligne, il vous est donc conseillé d'imprimer la facture correspondante. Le transfert physique du Logiciel d'un ordinateur à un autre est autorisé à condition que le Logiciel ne soit utilisé que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde est seule autorisée et devra être effectuée conformément aux dispositions de l'article 2 ci-dessous. L'utilisateur n'est pas non plus autorisé à copier la documentation imprimée du Logiciel, celle-ci étant protégée par les droits de propriété intellectuelle.

Toute utilisation non prévue au paragraphe précédent est interdite et en particulier, sans que ce ne soit limitatif, vous ne pouvez pas sans l'autorisation écrite de GOTO :

- Diffuser, céder, louer, vendre, donner en crédit bail, sous licencier, donner ou distribuer tout ou partie du logiciel à un Tiers, de quelque façon que ce soit
- Altérer, désassembler, décompiler, adapter, créer des œuvres dérivées, intégrer dans un autre logiciel, traduire ou modifier de quelque façon que ce soit, tout ou partie du Logiciel
- Effectuer des copies de tout ou partie du Logiciel (autres que la copie de sauvegarde dans les conditions définies ci-après)

IL EST NOTAMMENT PRECISE QU'IL EST INTERDIT DE METTRE TOUT OU PARTIE DU LOGICIEL A DISPOSITION DU PUBLIC PAR LE BIAIS D'INTERNET, DE BBS OU DE SERVEURS MINITEL SANS L'AUTORISATION PREALABLE ECRITE DE GOTO.

II • COPIE DE SAUVEGARDE

Dans le cas d'achat du Cédérom ou de la disquette d'origine et si c'est le Cédérom ou la disquette d'origine qui sont utilisés pour l'exploitation du Logiciel, la présente Licence vous autorise à disposer d'une copie de sauvegarde de la forme de votre choix. En revanche, dès lors que le programme est copié sur disque dur, c'est le Cédérom d'origine qui fera office de sauvegarde.

Dans le cas d'un achat en ligne, vous êtes autorisé, en plus de l'installation du logiciel sur votre disque dur, à disposer d'une copie de sauvegarde de la forme de votre choix.

Cette copie a pour seul but de régénérer le logiciel original en cas de détérioration accidentelle. En aucun cas elle ne pourra être utilisée à d'autres fins. Conservez là en lieu sûr. Attention, votre responsabilité pourra être engagée en cas d'utilisation illicite par un Tiers. La présente Licence s'applique à la copie de sauvegarde.

III • PROPRIETE

GOTO dispose de tous les droits d'édition et de reproduction sur le Logiciel et sa documentation et sur toute copie autorisée dans le cadre de la présente Licence conformément à la législation sur les droits d'auteurs. Vous prendrez en conséquence toutes les mesures nécessaires à la protection desdits droits et en particulier respecterez et ferez respecter toutes les mentions et avertissements relatifs à ces droits qui sont portés sur les éléments constitutifs du logiciel ou de sa copie de sauvegarde.

IV • DUREE • RESILIATION

La présente Licence est concédée pour une durée indéterminée sauf manquement de votre part aux termes et conditions de la présente Licence qui conférera à GOTO la faculté de résilier automatiquement la présente Licence sans préavis et sans préjudice des autres recours dont elle pourra disposer. En cas de résiliation, vous vous engagez à

en cesser toute utilisation et à retourner à GOTO, sans délai et sur simple demande de GOTO, le Logiciel ainsi que sa copie de sauvegarde le cas échéant.

V • GARANTIE ET RESPONSABILITE

GOTO ne garantit en aucune façon que le Logiciel réponde à quelque fonctionnalité que ce soit ni aux spécifications de l'utilisateur, qu'elles aient été écrites ou non préalablement à l'acquisition.
GOTO ne pourra être tenu pour responsable des dommages ou problèmes causés par le logiciel sous Licence et qui pourrait résulter de son utilisation. Ceci comprend de manière non exhaustive le matériel informatique, les logiciels, le système d'exploitation ou tout autre accessoire informatique quel qu'il soit.

La garantie est strictement limitée au support matériel, qui sera échangé en cas de vice constaté.

La présente garantie s'applique pour une durée de 6 mois suivant la date d'acquisition étant entendu qu'en cas de retour du produit, les frais de port restent à la charge de l'expéditeur.

NONOBSTANT CE QUI PRECEDE, GOTO NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE POUR RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE, DIRECT OU INDIRECT, CAUSE A VOUS OU A UN TIERS, NOTAMMENT, A TITRE PUREMENT INDICATIF ET NON LIMITATIF, LES MANQUES A GAGNER, DEPENSES, PERTES DE LOGICIEL, DETERIORATIONS OU PERTES DE MATERIELS SUPPORTES PAR VOUS MEME OU PAR UN TIERS, Y COMPRIS LES FRAIS DE RECUPERATION, REPRODUCTION, OU DE REPARATION DE TELLES PERTES OU DETERIORATIONS.

Vous indemniserez GOTO pour tout dommage résultant de la mise en cause de GOTO et ayant son origine dans un manquement à la présente Licence ou dans l'utilisation du Logiciel.

VI • ASSISTANCE A L'UTILISATION

La présente Licence n'entraîne aucune obligation d'assistance de GOTO concernant l'utilisation du Logiciel. L'utilisateur trouvera des compléments d'informations, une aide permanente à l'utilisation et sera averti des évolutions et des nouvelles versions du logiciel soit à l'adresse http://www.goto.fr soit au site web consacré au produit s'il existe.

VII • PRECAUTIONS A PRENDRE POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Certaines personnes étant susceptibles de troubles physiques lors de l'utilisation prolongée de jeux vidéo, il est recommandé, si tel a été votre cas dans le passé, de consulter un médecin avant toute utilisation. Si des troubles apparaissent pendant l'utilisation (pertes de conscience, vertiges, contractions involontaires des muscles, troubles de la vision ou de l'orientation, convulsions) cessez immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Dans tous les cas :
- Vérifier l'éclairage de la pièce où est situé votre ordinateur
- Ne fixez pas l'écran de trop près, et d'autant plus que votre écran est de grande taille
- Placez vous de telle façon que vous regardiez votre écran plutôt vers le bas
- Faîtes une pause de dix à quinze minutes toutes les heures

VIII • DISPOSITIONS GENERALES

La présente Licence est soumise au droit français. Le tribunal compétent pour connaître de tout litige relatif à l'utilisation du produit ou à l'interprétation de la présente Licence est le tribunal de Paris.

La présente Licence est concédée pour la France Métropolitaine.

La présente Licence est consentie à la personne indiquée en tête, telle qu'elle a été référencée sur le service accessible par Minitel.

GOTO.Games, S.A. au capital de 100.000 €,
RCS Roubaix-Tourcoing 433 085 412
111, rue de Croix - 59510 Hem - France

Les logiciels, ordinateurs et marques cités dans ce manuel sont des marques déposées et ne sont cités qu'à titre d'exemple. Minitel est une marque déposée de l'Etat Français.

Edition Mars 2001

© 2001 - GOTO.Games - Tous droits réservés

Les logiciels, ordinateurs et marques cités dans ce manuel sont des marques déposées et ne sont cités qu'à titre d'exemple.

GOTO.Games, S.A. au capital de 100.000 €, RCS Roubaix-Tourcoing 433 085 412 • 111, rue de Croix - 59510 Hem - France